



10 Automaatje

(opsommingen automatiseren)



Aantal spelers: 1-4

Groep: 1-8



KLAARZETTEN

Benodigheden voor onderstaande opdrachten



OPDRACHT

- Springen/hinkelen op ladder of baan
- Wisselsprongen op de plaats
- Dribbelen (basketbal, voetbal, hockey)
- Muur aantikken
- Skippy ballen
- Tegen muur gooien
- Touwtje springen
- Tennissen
- Overgooien (in emmer, met plankje)
- Schommelen/zwaaien rekstok
- Handen klapspelletjes
- Krachtoefening (hangen/planken/squat)



TIPS

Laat leerlingen oefeningen doen die ze beheersen; maak het makkelijk maar niet saai
Laat leerlingen zelf uitdagende tafels opzoeken

Geschikt voor o.a: tafels, abc, dagen, maanden, getallen, afstanden, inhoudsmaten, gewichten



MOEILIJKER

- Sneller
- Meer
- Aftellen
- 2 of 3 stappen verder ipv 1
- Wissel tussen verschillende tafels



MAKKELIJKER

- (Gedeeltelijk) zichtbaar maken
- Verbaal ondersteunen
- Haalbaar niveau voor minst vaardige leerling aanbieden



ORGANISATIE